

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Gladiadores do Oeste RPG

::Livro das Raças 1::

Anões

(Descrevendo em detalhes os Anões Puros e Anões Glaciais de Arfar, entre outros detalhes).

*Por Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes,
Equipe RPG Anime Brasil*



www.rpganimebrasil.blogspot.com
www.facebook.com/rpganimebrasil

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Propósito da Guerra:

"Enfim o momento finalmente chegou! Deixei cair do imenso espaço uma arma tão poderosa, capaz de destruir até mesmo um planeta, sob o solo de Arfar; tudo isso para que o meu povo anão possa reconquistar o seu espaço"

"Atentem, óh, filhos da guerra! Vocês nasceram para a batalha - com vocês está a força e o vigor; os elfos possuem magia, mas a vocês eu lhe trouxe algo mais que uma simples magia: a força para quebrá-la com os seus próprios punhos".

"Que Phatos se prepare, pois os meus filhos estarão bem armados e, quando encontrarem a minha poderosa arma, o povo élfico será aniquilado. E não existirá mais a maldita magia no mundo!"

"Um nova era se aproxima e nela, os anões irão triunfar. Até mesmo aqueles que me abandonaram e foram viver no gelo: para eles o castigo já é eterno. Encontrem minha arma"

_Burgomi, o Titã Anão.

Livro das Raças: Anões.

Este é o primeiro livro das raças de GLADIADORES DO OESTE que escrevo para vocês, ampliando o meu mundinho a todos os RPGistas do Brasil. O primeiro (assim espero) de muitos suplementos que virão: por muito tempo dediquei meu tempo a escrever adaptações e materiais genéricos, sem dar lugar aos meus próprios cenários. Pois bem, esse tempo passou e hoje dedicarei meu tempo para escrever mais dos meus próprios mundos, usando o mais *roleplay* possível.

Anões. Decidi escolher esta raça medieval para começar a escrever os livros das raças do meu mundo por um singelo motivo: esta é a minha raça FAVORITA em RPGs. Para ter uma noção - Guerrad, meu pseudônimo hoje e sempre, foi meu Personagem Anão Guerreiro de uma Campanha de D&D (mestrada por meu amigo Fred "Beholder") e deste que eu comecei a jogar RPG me identifiquei muito com a raça. Lembro-me uma vez, quando fui ensinar RPG a minha ex-namorada, ela queria jogar de elfa (mas como eu NÃO gosto de elfos) insisti que ela jogasse de ANÃ (justamente porque eu gosto de anões) e não a deixei jogar com elfa. Foi por esse motivo que ela desistiu de jogar RPG antes de começar a partida...puff!

Em O LIVRO DAS RAÇAS: ANÕES vocês vão poder conferir um panorama geral dos dois tipos de anões que vivem em Arfar: os Anões Puros (conhecidos como os Anões tradicionais) e os Anões Glaciais (que decidiram manipular Magia e foram punidos por seu deus, jogados num lugar que se transformou em um reino de gelo), alguns itens mágicos também descreverei (como os Anões Puros ODEIAM magia, esses itens são chamados de *SuperArmas* e regras para totens dos anões glaciais) e um pouco sobre a rixa entre os deuses Phatos (criador dos elfos) e Burgomi (criador da raça anã). Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, mande-me um e-mail para tlsg@bol.com.br ou acesse www.rpganimebrasil.blogspot.com

Agradecimentos especiais.

-Agradeço primeiramente a **Deus**, e ao Seu Filho **Jesus Cristo**, o ÚNICO Deus em minha vida; por minha família, amigos, e por minha vida. Muito obrigado Senhor! Pessoal, eu não estou aqui hoje escrevendo isso se não fosse pela Misericórdia DEles!^^

-Agradeço ao meu irmão gêmeo **Rodrigo "Yoshiro" Jeferson**, criador do RPG/Mangá YOSHIRO e co-autor da Equipe RPG Anime Brasil. Muito obrigado por ser meu irmão e me aturar, mano (e por nossas "discursões" "jogar D&D ou não vale a pena?")

-Agradeço também aos meus amigos RPGistas: **Frederico "Beholder"** (meu parceiro que só joga de Magos em D&D e só joga D&D...vê se joga GLADIADORES porque ele já saiu...de magos também?), **Julio "Kobold"** (webdesigner - é assim que se escreve? - do site da equiperpganimebrasil.vai.la atualiza o site logo!), **Maicon "Fogosa"** (começando a jogar RPG eletrônico e enjoado de Ragnarok), **Josias "Caxote"** (começando a jogar D&D), **Alan "Hunter"** (fazia tempo que não jogava RPG mas conseguiu saciar sua sede), **Felipe "Kbritto"** (que há muito tempo não joga RPG com a gente) e a todos os meus amigos.

-Aos meus primos: **André "Andarilho da VM"** (AH! NÃÃÃÃÃÃOOOOOOOO!!!! PARA COM ESSE TRECO DE RAGNAROK!!!! JÁ TÔ DE SACO CHEIO DISSO!!!! Espero que, quando tiver terminado de escrever o Livro dos Elfos, seu vício deve ter acabado) e **Gabriel "Dik"** (que ainda faz besteiras em nossa mesa de RPG!).

-A todos os meus fãs (eu sei que tenho!^^). Saibam que eu faço tudo isso PENSANDO EM VOCÊS!!! Muito obrigado pelos e-mails e mensagens de Orkut que geralmente eu recebo. Alegro-me muito com todos vocês!

A Origem dos Anões.

Eles são a criação máxima de Burgomi, o Titã Anão.

Outrora um grande guerreiro, vítima de um feitiço élfico que o encolheu, Burgomi enfrentou muitos inimigos e desafios até se tornar um guerreiro típico. Por sua estatura, ele foi inferiorizado por muitos outros guerreiros maiores da época. Deste sua infância Burgomi queria se tornar um guerreiro para combater o Mal e os Magos. Isso começou quando viu seus pais serem mortos por elfos, quando os mesmos tinham descoberto um portal para Eternya (O Reino Mágico dos Elfos). A partir daí, ele jurou vingança contra toda raça élfica e considerou à Magia um mal para toda a Humanidade.

Sua dedicação às táticas de combate e sua extrema perícia com armas chamaram a atenção de Hyd, o antigo deus (titã) da Guerra. Um dia, Burgomi avistou os céus ficarem vermelhos com um vácuo saindo do meio; pensou que era algum tipo de magia e portanto, preparou suas armas: um novo combate poderia começar ali. Dos céus, apareceu um homem alto, com armadura reluzente dourada e com uma espada com formato nunca visto na Terra, que disse: "Você, Burgomi, têm as minhas habilidades e o meu senso; apesar de estar em desvantagem entre todos os guerreiros por sua estatura, você mais uma vez me surpreendeu e por isso não deixaria de conferir pessoalmente suas exímias habilidades!".

Hyd testou as habilidades de Burgomi ao extremo e até duelou contra ele para testar as mesmas. Apesar de Burgomi ter perdido o duelo, Hyd o recompensou com a maior dádiva de todos os humanos de toda a Galáxia Hynos: deu-lhe poder para se tornar o novo deus da guerra. Hyd doou metade do seu poder e se enterrou no Plano Vermelho (o Inferno de Arfar).

Mas Burgomi queria mais. Ele não toleraria metade do poder de um deus da guerra, ele queria mais. Ele queria aniquilar a raça élfica.

Apenas com metade de poder de um titã, Burgomi entrou no Plano Vermelho e encontrou o corpo de Hyd, que estava dormindo (se fortalecendo para voltar, um dia). Burgomi o matou (incluindo os guardiões de seu corpo) e adquiriu o poder de um deus. O deus da guerra. Burgomi se tornou um Titã, o único deus da guerra em Arfar!

Com o poder de um titã, Burgomi então decidiu criar a raça anã: pessoas assim como ele, tinham o extremo poder de combate, assim como ele era um dia.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Uma raça capaz de resistir as Magias élficas. E eles estão aqui. Apesarem de serem baixinhos, possuem maior vigor e força de combate, assim como o próprio Burgomi.

Apesar do plano original, alguns anões começaram a aprender magia, o que enfureceu muito Burgomi. Com seu poder, ele os baniu para uma outra região e colocou uma maldição eterna: transformou aquele lugar numa imensa terra gelada, conhecida hoje como o Reino de Gladias. Ainda sim, Burgomi colocou uma outra maldição nos anões que usaram Magia: eles teriam medo dos Gigantes, um medo incomensurável. Hoje, a casta anã é dividida em duas facções: os Anões Puros (os originais de Burgomi) e os Anões Glaciais (que aprenderam magia e foram banidos para o reino de gelo, Gladias). Hoje existem dois tipos de anões.

Para que isso sirva de lição: todo anão que usar Magia, sendo Magias arcanas, pergaminhos mágicos, armas mágicas ou qualquer artefato arcano é considerado um traídor da linhagem anã e será amaldiçoado por Burgomi.

A Cultura dos Anões Puros.

Anões puros são os originais de Burgomi e aqueles que não aceitaram fazer Magia em seus tempos. Este capítulo é dedicado a explorar (em detalhes) a vida e cultura destas criaturas, oferecendo também melhoradas estatísticas de jogo (novas regras) para Personagens Jogadores desta raça. O mesmo também farei com os Anões Glaciais.

Onde Vivem: os Anões Puros existem em toda Arfar, mas a maior concentração de membros desta raça vive junto com o próprio Burgomi (sim, neste RPG os deuses interagem normalmente com os humanos) no pacífico reino das armas, Odinis. Odinis é um lugar conhecido por abrigar os mais poderosos metais e as mais preciosas pedras preciosas. Aqui os anões fazem de melhor: criam poderosas armas, a partir do **Grande Forno**, uma montanha em forma de fornalha de armas, criada pelo próprio Burgomi para seus filhos. As armas de Odinis estão entre as armas mais poderosas (e caras) de toda Arfar - todos os artefatos criados no Grande Forno, dizem, possuem um alto poder de combate e habilidades incríveis, nunca vistos.

Existem em Odinis, 3 tipos básicos de Anões:

-Guerreiros: os que devotaram suas vidas ao chamado de Burgomi. Para se tornar um Anão Guerreiro, o mesmo deve submeter-se a um teste pelo próprio deus da guerra. Passando por ele, você é considerado como um novo guerreiro e recebe, de brinde, uma arma criada no Grande Forno. (veja *Apêndice*, para ver as regras).

-Forjadores: todo anão de Odinis aprende como ofício criar armas. É como se fosse uma escola acadêmica para nós, humanos. Porém, todo aquele que quer se tornar um forjador não será um bom guerreiro, mas terá o poder para criar armas incríveis (veja *Apêndice*, para ver as regras).

-Minerador: o minerador é um Anão especializado em pedras e metais preciosos. Não é atoa que os melhores mineradores estão em Odinis, pois não existem aqui pedras e metais mais preciosos que este lugar. (veja *Apêndice*, para ver as regras).

Seu futuro: como explicado na página 2 (Ditos de Burgomi) existe a lenda de uma arma que Burgomi criou que está espalhada em algum lugar de Odinis. Conta-se que ela têm o poder de aniquilar à magia e o povo élfico e aquele que a encontrar será um guerreiro tão digno

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

quanto o próprio Burgomi. Muitos anões gastam suas vidas inteiras de aventureiros à procura desta poderosa arma. Os anões de Odinis (em sua maioria) já proclamaram uma guerra contra os elfos, por os mesmos serem conjuradores de magia e acham que os mesmos só serão derrotados por esta poderosa arma escondida. Nem mesmo vivendo no local, ninguém preciona o próprio Burgomi à cerca da tal arma; eles acham que o melhor sabor seria quando os mesmos achassem à arma com custo, provando assim a honra de sua arma.

Calendário Anão: Arfar é dividida em 17 meses (veja no suplemento CALENDÁRIO DE ARFAR). Os feriados do mundo anão são: 01/07 (Dia de Burgomi); 14-17/10 incluem o Festival da Guerra, o festial mundial onde são apresentados os novos guerreiros anões; 20/12 é festejado o Dia das Lendas, onde os Anões recontam sua História e os feitos de seus antepassados. Além destes, todo o Sábado os anões não trabalham em fornos e não decide também explorar masmorras ou coisa do tipo.

Lendas Anãs: entre as inúmeras lendas que povoem a mitologia do povo anão de Arfar, podemos incluir (veja na próxima página):

-O Grande Guerrad: Guerrad foi um anão que matou um dragão sozinho para salvar sua vila, entre outros feitos. Um grande guerreiro épico, ele sobreviveu a dezenas de batalhas e adquiriu um imenso poder de combate e excelente experiência sobre táticas. Alguns dizem que Guerrad poderia ser o primeiro a encontrar a poderosa arma de Burgomi. No entanto, para matar um outro dragão, ele se matou caindo com o mesmo em vulcão. Por descobrir a autenticidade de seu heroísmo, Burgomi reservou um lugar extra para ele, além dos Planos Hexagonais.

-Turis: assim como Guerrad foi o maior guerreiro da história do povo anão, Turis foi considerado o melhor ferreiro de toda a história. Comprovado pelo próprio Burgomi como o mais talentoso forjador (mais do que ele próprio) Turis criou armas excensialmente fascinantes, como as **Catapultas Mihyn** (que usam a energia da terra convertida em poder de tração, capazes de gerar um deslocamento de ar tão forte como uma espada e que não teria chances de esquiva). Além disso, o projétil das próprias catapultas Mihyn foram utilizados na criação dos **Barcos Voadores** (imensos navios voadores de madeira, semelhante a muitos *Final Fantasy*).

-O Dragão Consumidor: o povo anão acredita que no meio da terra existe um dragão que têm o poder de consumir os fracos e invioláveis. Todos aqueles que por

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

algum motivo recuaram ou se apavoraram por algum motivo podem, um dia, serem vítimas do Dragão Consumidor e morrerem por seu ferrenho medo. Isto faz do povo dos Anões Puros os seres que rejeitam o medo e desafiam a morte todos os dias, sem medo algum do há de acontecer.

-O Machado Falante: no meio do caminho da cidade de Colapyio (em Odinis) existe um machado incrustado numa árvore. Esse machado foi deixado ali por Burgomi para ajudar os Anões Exploradores em suas buscas, para que os mesmos não se percam. Para alguns, acham que à idéia de Burgomi é um tanto incomum, visto que o Machado Falante posto ali é um ferrenho piadista e que, às vezes, levam os aventureiros próximos à loucura. No entanto, ele é uma benção para as crianças, que se divertem bastante.

-Filho de Burgomi: esta lenda é conhecida por todos, mas nem todos reforçam à idéia, por medo de represárias. Diz a lenda que um dia, Burgomi, o titã criador da raça anã, se envolveu num caso com uma anã de seu povo, por sua tamanha formosura ("formosura?" uma anã?! Isso é estranho!) e com ela gerou um filho, chamado **Gyushadum** (na linguagem anão indica, semideus). Hoje não sabemos se o tal filho realmente nasceu, já que tanto como a mãe e sua prole desapareceram de vista. As hipóteses são muitas: que Burgomi teria matado ambos, para que ele não possa ser morto da mesma maneira que o que ele fez com Hyd, antigo titã da guerra.

Alguns acreditam que, no entanto, um dia Gyushadum virá para confrontar Burgomi; ou que ele mesmo escondeu a mãe e o filho em um local reservado. Ou que a arma que Burgomi escondeu para o povo anão deveria ser usada apenas para Gyushadum, um dia, quando ele vier. Mas estas, infelizmente, são hipóteses e de nada servirão.

-O Monstro Armeiro: dizem que, à noite, na Montanha **Grande Forno** Burgomi colocou ali uma criatura poderosa para guardar o local. Alguns, que puderam averiguar drásticamente a criatura, disseram que a aparência da mesma era um amontoado de braços portanto espadas. Especula-se que esta criatura é um terrível **Hecatônquiro** (um monstro com cem braços, com poder de despedaçar seu inimigo em cem pedaços antes mesmo dele avistá-lo).

A Cultura dos Anões Glaciais.

Outrotra traídores de Burgomi, os Anões Glaciais (nome assim pois vivem para sempre em Gladias, o Reino do Gelo) aprenderam a venerar outro titã: Shaab, o titã do gelo. Antigamente eles aprenderam Magia com Phatos (titã dos elfos) mas, depois da maldição de Burgomi e se adaptarem ao clima gélido, os mesmos decidiram idolatrar Shaab, um outro titã.

Onde Vivem: até que se diga o contrário, a maioria dos Anões Glaciais vivem em Gladias, o Reino do Gelo. Eles usufruem-se totalmente de uma vida tribal a adotam o xamanismo em sua cultura. Usam equipamentos antiquáduos para sua época e roupas parecidas com roupas de esquimós. Muitos poucos anões glaciais arriscam-se à sair de Gladias, por muitos motivos: como a adaptação a um local mais quente. Quanto ao mais, eles são calmos e medonhos - muito diferente dos Anões originais. A maioria dos Anões Glaciais são medrosos e apenas aqueles que mexem com poderes mágicos são, de fato, aqueles que são "duro na queda" ou aqueles que foram abençoados por Shaab para as lutas. Assim como o povo de Odinis é dividido em três diferentes tipos de classes, os Anões Glaciais também possuem o mesmo.

-Xamãs: os xamãs são os anões glaciais que mexem com magia em Gladias. Eles usam as energias emanadas dos totens e outros aparatos mágicos. Eles também fazem mágicas para abençoar o povo de Gladias. Mas nem toda mágica que eles conhecem faz cessarem o frio que emana do local.

-Vikings: os guerreiros do mar gelado. São semelhantes aos vikings originais. Esses anões não podem ser tão poderosos e furiosos como os anões guerreiros tradicionais, mas são especialistas dos mares e varrem o litoral em busca de aventuras. Entram em muitos confrontos com os Tritões de Asarmar (o reino aquático).

-Caçadores: muitos anões não dedicam suas vidas a viajar pelo mar em busca de peixes ou coisas semelhantes, mas sim em caçar pequenos bichos, levá-los para a sua vila e cozinhá-los. Essa é a missão de um caçador. Ele não é um guerreiro tão exímio quanto os Anões Puros ou os Vikings Glaciais, mas possui as habilidades de cozinhar e de sobrevivência. Usam arcos e sempre atacam de longa distância - sempre pensando em acertar o alvo e matá-lo com um golpe de flecha.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Seu futuro: os anões glaciais não possuem expectativa de futuro. A não ser que, os Gigantes (criaturas que eles tanto temem, até mesmo os poderosos vikings) ou que, um dia, Gladius possa ser uma terra verde e alegre, como antes foi. O povo dos anões glaciais não são como seus irmãos anões puros: eles não gostam muito de brigar, são um povo pacífico, acima de tudo.

Calendário Anão: Arfar é dividida em 17 meses (veja no suplemento CALENDÁRIO DE ARFAR). A cada dia sete de cada mês são dias de oferenda ao povo, levando ao mar diversos tipos de comida, roupas e dinheiro - o que eles chamam de O Dia da Retribuição; o dízimo de todas as coisas ganhas também são lançados ao mar, como tradição no local; os anões glaciais não são muito ligados à datas e horários.

Lendas Anãs: entre as inúmeras lendas que povoem a mitologia do povo anão de Arfar, podemos incluir:

-Dagmar: este terrível ciclope com dentes de diamante é o maior terror dos anões glaciais. De vez em quando ele ataca algumas vilas de Gladius.

Bastidores; combate e armas dos Anões Puros.

Este capítulo vai mostrar, definitivamente, algumas regras para anões, incluindo as regras da *superarma* (as armas especiais criadas no Grande Forno), itens mágicos e magias dos anões glaciais, incluindo novas regras. Veja também o *Apêndice*, oferecendo novas pontuações para Personagens Jogadores e as estatísticas das armas aqui apresentadas.

Umbeld: assim como "Chining" é o equivalente do kungfu em Arfar, o Umbeld é a arte-marcial usada pelos anões puros. O Umbeld é passada de geração à geração e os anões não ensinam esta arte para outros membros que não forem da mesma raça. Ela se baseia em usar um escudo e um machado, geralmente. Quando seus personagens Anões Puros executarem golpes, eles podem fazer, segundo as regras do Umbeld.

ALGUMAS MANOBRAS DO UMBELD.

-Colocar o escudo na frente, tampando todo o corpo e depois transferindo rapidamente, girando o corpo

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

pro lado da mão hábil em circular a arma, pegando o inimigo de surpresa.

-Atingir o pé do inimigo. Quando o mesmo esquivar, bate-se nele com escudo.

-Atingir com o escudo o braço do inimigo, quando estiver pujando uma arma, para desarmá-lo desse jeito e depois aplicar um golpe no seu peito com sua arma.

A Super Arma: elas são conhecidas também como "Armas de Burgomi". São todas as armas forjadas por anões de Odinis. Apesar de serem feitas por anões, existem todo o tipo de arma de combate. A Super Arma, no entanto, oferece seus efeitos ao possuídor de sua arma normalmente, dando poderes especiais aos Anões Puros que a utilizam. Veja no Apêndice as regras necessárias da Super Arma, para seu sistema favorito.

Pode apenas se dizer que a Super Arma é a equivalente das armas mágicas, só apenas usados por anões puros (que desprezam este tipo de artefato). Além disso, toda Super Arma têm seu dano aumentado em +50% quando o inimigo for algum tipo de Mago, Elfo ou conjurador (exceto clérigos, apenas digamos, "conjuradores arcanos"). Quando um Anão Puro se torna um Guerreiro (apenas anões guerreiros), ele recebe do próprio Burgomi, uma super-arma [do tipo *fraca*].

As super armas são divididas em quatro estágios: [Fraca], uma arma bem poderosa, mas com seus efeitos reduzidos; [Normal], a Super Arma normal, com efeitos práticos; [Excelente], com seus efeitos duplicados das Super Armas [Normal] e a [Tríplice], com efeitos triplicados com das Armas Normais. Todas estas armas podem ser encontradas por toda Arfar (com preços nas alturas), mas todas elas são realmente produzidas no Grande Forno, em Odinis.

Veja, no Apêndice, além de regras gerais da Super-Arma, algumas armas (para os sistemas de jogo aqui abordados) e seus preços, para o Mestre começar a Campanha de GLADIADORES DO OESTE. Também oferecerei regras para a criação de anões puros guerreiros, forjadores e mineradores.

Bastidores; Magia dos Anões Glaciais.

A Magia em que os Anões Glaciais utilizam-se chama-se Xamanismo. Eles acreditam na força do universo e na presença do senhor Shaab, o titã do gelo. Todos os Anões Xamãs escolhem um totem, que lhe oferecem poderes mágicos. No capítulo *Apêndice* (onde conterão as regras de jogo dos termos aqui abordados) vocês poderão ter uma maior noção. Veja também, no mesmo apêndice, como construir um Personagem Xamã.

Totem: todo mago xamã em Gladias usufruem-se de Totens. Os totens afetam o tipo de magias/rituais que os Personagens xamãs poderão fazer. Todos estes são meras representações de animais gelados. Um Anão Glacial conjurador [xamã] que não se usufruir de um totem, perde seus poderes. É como se fosse a "carteira de identidade" de um Anão Glacial xamã. A seguir, alguns dos totens:

-Totem Baleia: um xamã que utilize-se do totem baleia utiliza mágicas de proteção e vitalidade.

-Totem Cavalo Ártico: suas mágicas são de ataque.

-Totem Urso Polar: magias de aumentar forças e magias de cura.

-Totem Morcego Lunar: magias de observação e adivinhação.

Totem, quando quebrado: um totem pode ser facilmente quebrado. Em algumas circunstâncias, eles são pedras de gelo ou pedaço de metais ou madeira. A maioria dos magos de Gladias utilizam-se de Totens de Gelo, por serem mais baratos do que os demais. Um Xamã pode ficar até 2 dias sem seu totem, antes de perder seus poderes. Um Totem de gelo custa (em média) 200 Zaphis; já os totens de metais custam 2000 Zaphis e os Totens de madeira 1400 Zaphis.

Escolhendo Totem: um xamã devota-se apenas a seguir um Totem. Esta decisão é tomada em frente ao conselho mágico (ver abaixo) de Gladias. Não é registrado na história de Gladias ninguém que ousou trocar de totem. O totem de hoje é o totem de sempre.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

Conselho Mágico de Gladias: formado pelas maiores autoridades em magia xamã do reino, eles não possuem nenhum acordo com a Maginus (A Sociedade da Magia). É um conselho isolado, tendo como princípio ajudar e ensinar o xamanismo aos anões glaciais que vivem ali. Existem poderosos itens mágicos no local, como a **Gadania Celestial**, uma arma em forma de haste-foice que tem o poder de lançar fogo frio; também existe o **Coração do Mundo**, um imenso coração de vácuo que oferece ao usuário visão de toda a vida de qualquer pessoa (apenas seus passados). É utilizada pelo conselho para encriminar criminosos que fizeram os furtos e condená-los, voltando apenas em sua memória.

Apêndice.

Neste Apêndice vamos oferecer novas regras para a criação de Personagens Anões, substituindo as regras já vistas no Módulo Básico de GLADIADORES DO OESTE. Aqui eles estarão com regras mais detalhadas - é por um destes motivos que decidi escrever a linha dos livros das raças: para que tenham personagens mais detalhados. Neste Apêndice também incluí algumas regras de jogo dos termos aqui apresentados.

Anão Puro (Novas regras)

Um Personagem Anão Puro é construído assim (segundo as novas regras):

Anime RPG: +1d6 em CON, +1d6 em FR e -1d6 em CAR; ganham +3PVs extras.

3D&T: Vantagem de 2 pontos. Mesma regra do Manual 3D&T.

RPGQuest [velho]: +1 em CON, +1 em FR e -2 em CAR; ganham +1 PV extra.

Variantes: Anões Puros NÃO usam Magia e nem usufruem-se de itens mágicos ou magias (arcanas, as magias divinas eles não ligam); ODEIAM elfos, Anões glaciais e todos os conjuradores. Não sentem medo em hipótese alguma. Anões Puros vivem 7x mais que os Humanos.

Anão Glacial (Novas regras)

Um Personagem Anão Glacial. é construído assim (segundo as novas regras):

Anime RPG: +1d6 em WILL, -2 em CON e -2 em CAR. Recebem +30pts. de Perícia.

3D&T: Mesma Vantagem anterior: +1 em R e -1 em FR.

RPGQuest [velho]: +1 em WILL, -1 em CON, +1 ponto de Perícia, Sobrevivência[+1]

Variantes: Anões Glaciais vivem no gelo. Eles, ao contrário dos seus irmãos (Anões Puros) podem sim, lançar Magia e usarem itens mágicos. Além disso, possuem um medo irracional de gigantes (eles ficam totalmente paralisados diante de tanto medo e nenhuma magia poderá salvá-los desta simples maldição).

Anão Puro (Novas Classes)

Um Anão Puro é dividido em três funções, Guerreiros, Forjadores e Mineradores. Aqui seguirão as regras para os respectivos sistemas [3D&T, Anime RPG e RPGQuest] para a criação de Anões nestes sistemas.

Anão Guerreiro [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 3 pontos de Aprimoramento; 220 pontos de Perícia.

Restrição: apenas Anões Puros.

Perícias: uma arma 30/30 (geralmente machado de uma mão), outra arma 20/20, escudo 0/30, Escapismo 20, Heráldica 20, Religião 10, Táticas de Combate 20, Natação 20, Salto 30, Intimidação 10, Manha 20; uma Manobra de combate (20 pontos).

Aprimoramentos: Boa Fama (em Odinis), Pontos Heróicos 4.

Habilidades Especiais: Umbeld, Super Arma.

Anão Guerreiro [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 1 ponto.

Restrição: apenas Anões Puros.

Vantagens/Desvantagens: Arma Especial (Super Arma), Ataque Múltiplo, Código de Honra do Combate ou da Derrota (escolha um).

Anão Guerreiro [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 12 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escudo, Natação, Rastreo e Sobrevivência (todas em Nível Bom).

Armas: escolha 2 em Nível Bom.

Habilidades Especiais: Umbeld, Super Arma, Fúria Bárbara [Normal] .

Umbeld: o Umbeld é a arte marcial especial dos Anões puros, que utilizam-se basicamente em usar um machado curto ou arma de igual distância e um escudo. Eles podem usar diversas manobras para enganar o inimigo ou até mesmo usar seus erros e falhas críticas para ajudá-lo no combate.

Super Arma: um Anão Guerreiro começa sua vida de aventuras com uma Super Arma (do tipo Fraca). Ele não vende ou troca esta arme em hipótese alguma, mesmo que encontre uma arma melhor do que a anterior.

Anão Forjador [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 1 ponto de Aprimoramento; 105 pontos de Perícia.

Restrição: apenas Anões Puros.

Perícias: uma arma 10/10, Escultura 20, Artífice (Armeiro) 40, Física 20, Matemática 20, Barganha 30, Pesquisa 10.

Aprimoramentos: Mestre (outro ferreiro), Pontos Heróicos 1.

Habilidades Especiais: Forjar Armas.

Anão Forjador [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 1 ponto.

Restrição: apenas Anões Puros.

Vantagens/Desvantagens: Mestre (outro ferreiro), Especialização [Armeiro].

Anão Forjador [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 8 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Profissão [Armeiro] (em Nível Ótimo) +2 à escolha do jogador [Normal].

Armas: escolha 1 em Nível Normal.

Habilidades Especiais: Perícia Adicional [Normal], Forjar Armas.

Forjar Armas: os Anões podem-se utilizar de suas habilidades para criarem arma. É semelhante ao Aprimoramento FERREIRO (Anime RPG) que será visto no netbook GUIA DE ARMAS DE ANIME, que escreverei no futuro. Até lá, Mestres...conto com vocês para auxiliar aos jogadores para que seus Personagens criem suas próprias armas.

Anão Minerador [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 2 pontos de Aprimoramento; 175 pontos de Perícia.

Restrição: apenas Anões Puros.

Perícias: uma arma 15/15, Escapismo 10, Avaliação de Objetos (Metais e Gemas) 40, Meteorologia 25, Religião 10, Lábria 20, Mineração 40 (Metais e Gemas), Barganha 30, Pesquisa 10, Procura 20, Sobrevivência 30.

Aprimoramentos: Contatos 2, Senso de Direção, Pontos Heróicos 1.

Habilidades Especiais: Minerar.

Anão Minerador [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 1 ponto.

Restrição: apenas Anões Puros.

Vantagens/Desvantagens: Especializações [Meteorologia, Mineração].

Anão Minerador [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 10 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Profissão [Mineração] (em Nível Ótimo) +2 outras Perícias à escolha do jogador [Normal].

Armas: escolha 2 em Nível Normal.

Habilidades Especiais: Perícia Adicional ou Pontos de Vida [Normal], Minerar.

Minerar: utilize suas perícias básicas de Minério para todos os testes para minerar metais. No sistema RPGQuest utilize também a Perícia Profissão [Mineração] para o Personagem também for capaz de reconhecer metais e gemas. O mesmo equivale em 3D&T. Em Anime RPG, no entanto, utiliza-se a Perícia Avaliação de Objetos, inclusa no Kit.

Anão Glacial (Novas Classes)

Agora será a vez de mostrar (em regras) as 3 funções dos Anões Glaciais de Gladias: Xamãs, Vikings e Caçadores. Com regras para os respectivos sistemas [3D&T, Anime RPG e RPGQuest] para a criação de Anões nestes sistemas.

Anão Xamã [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 2 pontos de Aprimoramento; 50 pontos de Perícias.

Restrição: apenas Anões Glaciais.

Perícias: faca 10/10, Armadilhas 10, Herbalismos 30, Ocultismo 20, Rituais 20, Teoria da Magia 10, Rastreo 30.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Poderes Ocultos 1.

Habilidades Especiais: Xamanismo.

Anão Xamã [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 2 pontos.

Restrição: apenas Anões Glaciais.

Vantagens/Desvantagens: 3 pontos de Focus, Poderes Oculto 1, Fetiche (Totem).

Anão Xamã [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 8 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas, Cura, Meditação, Profissão [Xamanismo], Rastreo. Duas delas em Nível Bom e uma em Nível Normal.

Armas: escolha 1 em Nível Normal.

Habilidades Especiais: O Xamã começa com 4 pontos de focus (escolhidos pelo totem, ver *xamanismo*, logo abaixo), para gastar nos Caminhos e 3 pontos de Magia (mais o bônus de INT +1 pelo Totem). Além disso, ele conhece 3 rituais do 1º Círculo e pode lançá-los até duas vezes por dia.

χεν(ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

Xamanismo: todos os conjuradores xamãs usam totens: pequenas esculturas representando animais e/ou monstros. O totem aumenta em +1 nos Caminhos (definido pelo Totem, veja as regras mais a frente). Todo Xamã não larga mão de seu precioso totem.

Anão Viking [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 2 pontos de Aprimoramento; 205 pontos de Perícias.

Restrição: apenas Anões Glaciais.

Perícias: escolha duas armas 20/20, Heráldica 20, Arremesso 20, Natação 30, Salto 20, Furtar 20, Intimidação 30, Manha 20, Marinhagem 20, Primeiros Socorros 20, Sobrevivência (Mar) 30.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Habilidades Especiais: Ataque em Conjunto.

Anão Viking [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 2 pontos.

Restrição: apenas Anões Glaciais.

Vantagens/Desvantagens: Área de Batalha (Mar), Devoção (nunca trair os amigos).

Anão Viking [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 10 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas, Cura, Furtar, Natação [Nível Bom], Profissão (Marinhagem) [Nível Ótimo].

Armas: escolha 2 em Nível Normal.

Habilidades Especiais: Ataque Coordenado ou Fúria Bárbara.

Ataque em Conjunto: os Vikings agem melhor quando combatem juntos e enfrentam o perigo consigo. Para cada Viking, acrescente +1% na ataq/def (Anime RPG) de todos os Vikings do combate; em RPGQuest, utilize as regras de *Ataque Coordenado* (característica de classe) e em 3D&T, aumente o dano em +1 para cada cinco Vikings no combate (todos eles ganham este aumento).

Anão Caçador [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 2 pontos de Aprimoramento; 50 pontos de Perícias.

Restrição: apenas Anões Glaciais.

Perícias: arco curto 40/40, faca 10/10, Armadilhas 10, Culinária 40, Herbalismos 10, Escutar 20, Natação 20, Primeiros Socorros 20, Sobrevivência (Gelo) 20.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

Habilidades Especiais: Caçador.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Anão Caçador [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 2 pontos.

Restrição: apenas Anões Glaciais.

Vantagens/Desvantagens: Arena (área de caçar), Perícia Sobrevivência.

Anão Caçador [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 8 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas, Cura, Natação [Nível Normal], Profissão (Culinária) [Nível Ótimo], Herbalismo [Fraco], Sobrevivência [Normal].

Armas: Faca [Normal], Arco [Bom].

Habilidades Especiais: Ataque Furtivo ou Pontos de Vida [Normal].

Caçador: os anões caçadores ganham bônus de +2 (ou +15% em Anime RPG) quando miram com seu arco em seu alvo.

A Super Arma e Itens Mágicos para Anões Glaciais.

A super arma é um tipo de arma especial, criado na montanha do **Grande Forno**, em Odinis (o reino anão) que oferece um tipo de poder equivalente as armas mágicas que todos nós conhecemos. No entanto, já que Burgomi (o titã dos anões) decidiu abolir que seus filhos usufruíssem de magia e de outros aparatos arcanos, ele colocou o conceito da super arma, que é uma espécie de arma mágica, mas que não usa o poder mágico - tudo isso para que os anões puros de sua linhagem possam usar.

As super-armas podem ser usadas por qualquer tipo de pessoa, oferecendo poderes extras (como as armas mágicas). No entanto, este poder é aumentado quando a arma é usada por anões. Além disso, a Super Arma torna-se **IMEDIATAMENTE** uma **arma maldita** quando usada por qualquer raça conjuradora ou conjurador de magia, como os Elfos Puros, Elfos de Sangue, Anões Glaciais, etc.

PODERES DA SUPER ARMA:

.Cada Nível da arma oferece +1 no dano.

.+50% de dano contra qualquer inimigo conjurador de magia.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

.+50% de dano contra qualquer inimigo se um anão estiver usando a Super-Arma.

.+100% de dano contra qualquer conjurador de magia (se um anão puro estiver usando a arma).

.Revestimento de poder: toda super arma recebe +2 de PVs (3D&T) ou IP (Anime RPG/RPGQuest) por Nível da Arma. Assim sendo, uma super arma de Nível [Fraca] recebe +2 no IP, [Normal]+4 no IP, [Excelente]+8 no IP, [Tríplice] +10 no IP.

.Qualquer mago ou raça conjuradora que pôr as mãos numa Super Arma recebe imediatamente 1d6 de dano (de impacto) por nível da arma. Ou seja, uma arma Tríplice ofereceria 4d6 de dano a todo conjurador ou raça conjuradora que pôr as mãos.

.Todo Anão que usar a Super Arma também recebe +1PV para cada Nível da mesma. Ou seja, um anão que use a arma tríplice ganharia +4PVs quando estiver usando a arma.

.Contra-mágica: a super arma cria um escudo quando o alvo receber alguma mágica. É assim: faz-se um teste simples de WILL/R, dependendo do tipo de Super-Arma do alvo, ela pode reduzir o ataque mágico para nada (em caso de crítico, a magia é contra-atacada e volta contra o feiticeiro). Consulte a tabela abaixo para saber que tipo de magias e rituais as super armas podem deter.

SUPER ARMA [Tipo de Poder]	Rituais (Anime/RPGQuest)	Focus (3D&T/Anime/RPGQ).
Fraca	Reduz até rituais de 1° Cir.	Reduz até 1d de magias.
Normal	Reduz até rituais de 2° Cir.	Reduz até 2d de magias.
Excelente	Reduz até rituais de 3° Cir.	Reduz até 3d de magias.
Tríplice	Reduz até rituais de 4° Cir.	Reduz até 4d de magias.

Nota: em 3D&T, as Super Armas podem ser consideradas como Armas Especiais.

Preços da Super Arma: as super armas são, no entanto, as armas mais caras no mundo de Arfar e são super cobiçadas por anões de outros reinos. Esta é razão de que

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

muitos vêm até Odinis (o reino dos anões) buscar pessoalmente por estas armas. Na próxima página, existe uma pequena lista de super armas, com preços equivalentes a Zaphis, a moeda oficial do mundo de GLADIADORES DO OESTE!

Preço de Algumas Super Armas.

Super Arma [Tipo]	Preço(em Odinis/ em outros reinos).
Adaga [Fraca]	(1600 zaphis / 9600 zaphis)
Adaga [Normal]	(2400 zaphis / 14400 zaphis)
Adaga [Excelente]	(3600 zaphis / 21600 zaphis)
Adaga [Tríplice]	(5400 zaphis / 32400 zaphis)
Espada Curta [Fraca]	(8000 zaphis / 48000 zaphis)
Espada Curta [Normal]	(12000 zaphis / 72000 zaphis)
Espada Curta [Excelente]	(18000 zaphis / 108000 zaphis)
Espada Curta [Tríplice]	(27000 zaphis / 162000 zaphis)
Espada Longa [Fraca]	(12000 zaphis / 72000 zaphis)
Espada Longa [Normal]	(18000 zaphis / 108000 zaphis)
Espada Longa [Excelente]	(40500 zaphis / 162000 zaphis)
Espada Longa [Tríplice]	(60750 zaphis / 243000 zaphis)
Espada Bastarda [Fraca]	(20000 zaphis / 120000 zaphis)
Espada Bastarda [Normal]	(30000 zaphis / 180000 zaphis)
Espada Bastarda [Excelente]	(45000 zaphis / 270000 zaphis)
Espada Bastarda [Tríplice]	(67500 zaphis / 283500 zaphis)
Espada Montante [Fraca]	(40000 zaphis / 240000 zaphis)
Espada Montante [Normal]	(60000 zaphis / 360000 zaphis)
Espada Montante [Excelente]	(90000 zaphis / 540000 zaphis)
Espada Montante [Tríplice]	(135000 zaphis / 810000 zaphis)
Lança Leve/Tridente [Fraca]	(7200 zaphis / 43200 zaphis)
Lança Leve/Tridente [Normal]	(10800 zaphis / 64800 zaphis)
Lança Leve/Tridente [Excelente]	(16200 zaphis / 97200zaphis)
Lança Leve/Tridente [Tríplice]	(24300 zaphis / 145800 zaphis)
Maça Leve [Fraca]	(4000 zaphis / 24000 zaphis)
Maça Leve [Normal]	(6000 zaphis / 36000 zaphis)

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Maça Leve [Excelente]	(9000 zaphis / 54000 zaphis)
Maça Leve [Tríplice]	(13500 zaphis / 81000 zaphis)
Machadinha [Fraca]	(2400 zaphis / 14400 zaphis)
Machadinha [Normal]	(3600 zaphis / 21600 zaphis)
Machadinha [Excelente]	(5400 zaphis / 32400 zaphis)
Machadinha [Tríplice]	(8100 zaphis / 48600 zaphis)
Machado de arremesso [Fraca]	(6400 zaphis / 38400 zaphis)
Machado de arremesso [Normal]	(9600 zaphis / 57600 zaphis)
Machado de arremesso [Excelente]	(14400 zaphis / 86400 zaphis)
Machado de arremesso [Tríplice]	(21600 zaphis / 129600 zaphis)
Machado de Guerra [Fraca]	(16000 zaphis / 96000 zaphis)
Machado de Guerra [Normal]	(24000 zaphis / 144000 zaphis)
Machado de Guerra [Excelente]	(36000 zaphis / 216000 zaphis)
Machado de Guerra [Tríplice]	(54000 zaphis / 324000 zaphis)
Mangual Leve [Fraca]	(12000 zaphis / 72000 zaphis)
Mangual Leve [Normal]	(18000 zaphis / 108000 zaphis)
Mangual Leve [Excelente]	(40500 zaphis / 162000 zaphis)
Mangual Leve [Tríplice]	(60750 zaphis / 243000 zaphis)
Martelo de Guerra [Fraca]	(20000 zaphis / 120000 zaphis)
Martelo de Guerra [Normal]	(30000 zaphis / 180000 zaphis)
Martelo de Guerra [Excelente]	(45000 zaphis / 270000 zaphis)
Martelo de Guerra [Tríplice]	(67500 zaphis / 283500 zaphis)

Magias e Totens

Como já dito anteriormente, os Anões Glaciais conjuram suas Magias e Rituais a partir do Xamanismo. Todo Personagem Xamã deve escolher um **Totem** (como já mostrado e repetido a seguir); a partir dele é que os Personagens têm acesso aos rituais (magias em 3D&T), mostrados logo abaixo.

Atenção: para os jogadores de 3D&T, vejam as Magias que cada Xamã pode usar daquelas vistas no Manual 3D&T. Já em ANIME RPG você poderá usar os Rituais a seguir, visto no netbook GRIMÓRIO DE ARTON; já os jogadores de RPGQuest, devem averiguar meu suplemento de magias (deste cenário) chamado GUIA DE MAGIAS PARA RPGQUEST (no site da Daemon aparece como "NOVOS RITUAIS" e você poderá baixar lá,

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

www.daemon.com.br ou no nosso site oficial, www.rpganimebrasil.blogspot.com).

Escolham os Totens e vejam quais Rituais vocês poderão lançar.

Anime RPG/3D&T.

Totem Baleia: *Alarme, Armadura Extra, Armadura Elétrica, Armadura Espectral, Armadura Mental, Cancelamento de Magia, Conjurar Animais (apenas do totem), Cura Mágica, Desvio de Disparos, Força Mágica, Garras de Atavus, Inferno de Gelo, Permanência, Proteção Mágica, Proteção contra o Elemento, Sentidos Especiais, Sono.*

Totem Cavalo Ártico: *Ataque Mágico, Ataque Vorpal, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Conjurar Animais (apenas do totem), Cura Mágica, Inferno de Gelo, Permanência, Sentidos Especiais, Sono, Trovão, Trovão em Cadeia.*

Totem Urso Polar: *Asfixia, Bola de Fogo, Cancelamento de Magia, Conjurar Animais (apenas do totem), Cura Mágica, Inferno de Gelo, Megalon, Mikron, Permanência, Sentidos Especiais, Sono.*

Totem Morcelo Lunar: *Borrão, Cancelamento de Magia, Cegueira, Conjurar Animais (apenas do totem), Cores, Cura Mágica, Detecção de Invisibilidade, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva, Inferno de Gelo, Permanência, Sentidos Especiais, Sono.*

RPGQuest.

Totem Baleia: *Dom dos Animais, Resistência, Aumento de Atributos, Barreira Mágica, Canhão Mágico, Flecha Serpente, Trovão Energético, Aumento Melhorado, Corpo de Diamante, Sucesso Decisivo, Força Vital.*

Totem Cavalo Ártico: *Aumento de Dano, Dom dos Animais, Moral, Flecha Elemental, Desata nós, Rochas Deslizantes, Sucesso Decisivo.*

Totem Urso Polar: *Movimentação, Dom dos Animais, Encolher/Expandir, Reduzir Ataque, Aumento de Atributos, Resistência, Vigor, Força Guerreira, Ajuda, Retardar Venenos, Fúria, Vínculo Vital, Materializar, Sucesso Decisivo, Super Velocidade.*

Totem Morcelo Lunar: *Infravisão, Dom dos Animais, Olhos Flamejantes, Bússola Mágica, Jato de Cores, Visão*

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

Mágica, Relógio Mágico, Globo Visionário, Materializar, Sucesso Decisivo.

ATENÇÃO: as Magias e Rituais que estão nos netbooks sugeridos e não aparecem aqui, significa que os Xamãs não poderão (de maneira alguma) lançar estas magias e rituais.

Mais explicações sobre Totens.

Quando for criar sua ficha de Xamã e distribuir seus Pontos de Focus e Rituais, você deve escolher seu totem. Com o totem já escolhido, o Personagem torna-se um Xamã e com ele invoca suas Magias e rituais. Lembre-se: um Personagem Xamã pode ficar até dois dias sem o totem por perto (ou caso ele quebre) antes de perder seu poder mágico.

Um Totem oferece +1 ponto de Focus (em qualquer caminho, não excedendo o limite de 5 em 3D&T e 4 em RPGQuest/AnimeRPG). Além disso, o Personagem Xamã pode perder Pontos de Vida e dias para fortalecer o totem, conforme vistos na tabela.

Totem	Número de Dias	PVs empregados.
Fortalece +1 no Focus	1 dia	1PV.
Fortalece +2 no Focus	6 dias	5PVs.
Fortalece +3 no Focus	20 dias	10PVs.

NOTA: é preciso perder os dias necessários em rituais e "prender" os seus Pontos de Vida nestes dias novamente. Ou seja, um Xamã que fortalece +2 no Focus do seu Totem (assim sendo, seu Totem ofereceria +3 em Focus) deveria ficar 6 dias em rituais e depois ficaria com 5 PVs por mais 6 dias. Além disso, ele não pode sofrer dano: caso contrário, o efeito de fortificação do totem é cancelado e terá que ser feito novamente caso desejem fortalecer o totem.

Tipo do Totem	IP do Totem	Preço do Totem	Quantas vezes pode ser fortalecido (ou apenas tentativas)
Gelo	0 (0 PVs)	200 zaphis	2
Madeira	0 (5 PVs)	1400 zaphis	4
Pedra	1 (5 PVs)	1800 zaphis	8
Ferro	2 (8 PVs)	2000 zaphis	12
Metais	2 (8 PVs)	2000 zaphis	14

Burgomi x Phatos = Anões x Elfos.

Em todo cenário medieval que se preze, existe aquela richa entre anões e elfos. No entanto, querendo manter minha originalidade já carimbada em outros materiais que desenvolvi (desculpe-me a modéstia,

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

leitores) em GLADIADORES DO OESTE existe um motivo crucial para que seus Personagens Anões Puros e Elfos Puros/de Sangue possam - literalmente - cair na porrada: Magia.

Burgomi foi outrora um guerreiro que foi amaldiçoado por elfos e que viu seus pais serem mortos por membros da mesma raça, quando eles descobriram um portal para Eternya (O Reino Mágico e dimensional dos elfos, que só eles podem entrar). Quando ele decidiu se tornar o novo deus da guerra, criou a raça dos anões (guerreiros como ele, que nasceram para a Batalha) por apenas um motivo: destruir a Magia do mundo.

A Magia é o poder mágico de Phatos, o primeiro elfo existente e criador desta raça. Assim como a obsessão do próprio Burgomi, todo anão aprendeu a odiar os elfos e a toda magia e poder mágico do mundo. Essa mesma magia que matou os pais de Burgomi, a mesma magia que deixou Burgomi, seu principal e único titã, de "pernas curtas". Hoje eles existem para isso.

Burgomi sempre ensinou a odiar os elfos e todo aquele que se usufrue de Magia arcana. Ele também não possui clérigos ou combatentes de mesmo poder. Tudo para acabar com a Magia no mundo. Será que conseguirão?

Não perca o próximo netbook: O LIVRO DAS RAÇAS 2:
ELFOS.